

はんじゅくヒーロー

半熟英雄

SQF-HJ



取扱説明書

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは「^{はんじゆくヒーロー}半熟英雄」をお買上げいただきま
して、^{まこと}誠にありがとうございました。より^{たの}楽しく
^{あそ}遊んでいただく^{ため}為にも、ぜひこの取扱説明書をよ
く^よお読み^{くだ}下さい。

＜^{しょうじよう}使用上^{ちゆうい}の注意＞

- このカセットには、バックアップ^{きのう}機能が^つ付いて
います。セーブしたデータを^{かくじつ}確実に^{ほぞん}保存^{ため}する為
に、必ず^{かな}リセットスイッチを^お押しながら、^{でんげん}電源
を^き切^{くだ}て下さい。また、本体の^{ほんたい}電源^{でんげん}を入れたま
までカセットを^ぬ抜き^さ差ししたり、むやみに^{でんげん}電源
スイッチをON・OFFしないで下さい。
- 精密機器^{せいみつき}ですので、^{きよくたん}極端な^{おんどじようけんか}温度条件下での^{しょう}使用
や^{ほかん}保管^{つよ}、強い^さショックを^{くだ}避けて下さい。また、
^{ぜつたい}絶対に^{ぶんかい}分解^{くだ}しないで下さい。
- 端子部^{たんしぶ}に触れたり、^{みず}水にぬらさないようにご
^{ちゆうい}注意^{くだ}下さい。
- シンナー、ペンジン、アルコールなどの^{きはつゆ}揮発油
では^{くだ}ふかないで下さい。
- ゲームをしない^{とき}時は、ACアダプタをコンセ
ントから^{かなら}必ず^ぬ抜いて^{くだ}おいて下さい。
- テレビ画面^{がめん}からできるだけ^{はな}離^{くだ}れて下さい。また、
^{ちようじかん}長時間ゲームをする^{とき}時は、^{きゆうけい}休憩をするようにし
ましょう。

も く じ

序章	4
第一章	MAP と 敵国データ 6
第二章	コントローラーの操作 方法 15
第三章	ゲームスタート 16
第四章	戦闘開始 28
第五章	卵のモンスター 32
第六章	イベントと月 1 コマンド 36
第七章	キャラクター紹介 40
ステータス一覧	42
切札一覧	43
終章	44
歌詞	45
ワンポイント アドバイス	46

「はんじゅくヒーロー」 序章

ちち ヒーロー
父は英雄だった。

い だい ちから も
偉大な力を持っていた。

ふ し ぎ たまこ も
不思議な卵も持っていた。

ガル・ド・イド新紀歴 1年3の月

い だい おう
偉大な王“ダークフリード”が逝った。

おう き し だん したか
王は騎士団を従え、

ふ し ぎ たまこ も う やぶ
不思議な卵を持って打ち破り、

すうひゃくねん かん せん らん あ だい ち どういつ
数百年間戦乱に荒れた、この大地を統一し、

ふたたび へい わ と もど
再び平和を取り戻した。

ちよくご し
その直後の死であった……。

い ぎょう にち くず き
この偉業は、1日にして崩れ去った。

い だい おう し し かく ち ぐんゆう
偉大な王の死を知った各地群雄は、

ふたたび しんりやく はじ
再び侵略を始めた。

しろ つぎつぎ お い
城が次々と落とされて行き、

おお しんらい ものたち し
多くの信賴できる者達が、死んでいった。

いま わか おうじ のこ
今や、若き王子に残されたものは、
1つの城と、数少ない部下だけであった。

わか おうじ へい わ と もど た あ
若き王子は、平和を取り戻すべく立ち上がった。
しかし彼は、不思議な卵の使い方も知らない。

.....そして.....

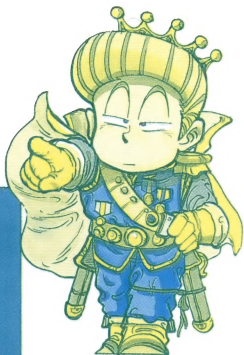
すべ ち りよく すべ き りよく
全ての知力と、全ての気力と、
すべ たいりよく か たたか
全ての体力を賭けた戦いが、
いま はじまる.....。



シナリオ 1

まずは、このゲームに慣れることを目標として
 ください。地形も穏やかな上、敵国もさほど強くあ
 りません。一気に攻め込む戦法が、有利といえる
 でしょう。中盤以降はかなりの収入があるので、
 良い切札を購入し、戦闘を有利に導いて下さい。





シナリオ 2

地形もやや複雑になり、敵国の強さも増してきています。勢いだけではなく、計画性を持った戦略が必要です。卵のモンスターの力も大いに利用して下さい。



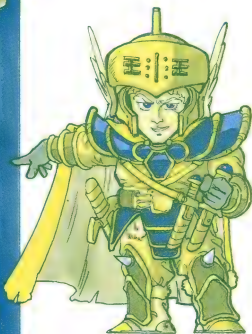


シナリオ 3

地形^{ちけい}もかなり複雑^{ふくざつ}で、敵軍^{てきぐん}もウジャウジャと、
攻め込んで来^きます。ここはじつくりと腰^{こし}を据^すえて
今^{いま}までの戦法^{せんぽう}をフルに活^いかした軍事計^{ぐんじけい}画^{かく}を立てて
下^{くだ}さい。また、凶作^{きようさく}もかなり多^{おほ}いので、収^{しゆう}入^{にゆう}が少^{すく}



ないうちは^{しきん}資金を^{ぜんぶつか}全部使い果たさず、ある^{ていど}程度を
^{よくげつ}翌月に^も持ち越すのが^こ良いでしょう。良い^よ將軍を^{しょうぐん}雇
い、^{たまご}卵の^{りよう}モンスタ-を^{しょうり}利用するの^{ひけつ}が勝利への秘訣
です。



●これが敵国だっ！

大陸統一の道はとても険しいものです。戦闘に打ち勝つ為にもまず敵国データを把握しましょう。

シナリオ／収入／LV



アルマムーン国：唯一

残された自国の城。

拠点として戦おう

① 20G 1

② 16 1

③ 12 1



マノア国：守りの弱い

国なので、一気に攻め

込んで行くとよい

① 17G 2

② 13 2

③ 9 3



トロノア国：以外と強

い将軍がいる。あなど

ってはいけない

① 16G 2

② 13 3

③ 9 3



ソロン国：自分達の方

をカえりみず、無謀な

作戦で攻めてくる

① 18G 2

② 14 2

③ 8 2



ボブドール国：代々名

の知れた軍事国。城の

LVも高いので注意

① 22G 3

② 18 3

③ 10 4



ムルク国：上手い戦法

をとる。頭を使って闘

おう。油断大敵

① 18G 2

② 13 2

③ 7 2

※LV=レベル（城の強さ）⇒P14 築城

シナリオ／^{しゆうにゆう}収入／^{レベル}LV



ティマイオス国：戦士 ① 16G 2
 の士気高く血気盛んな ② 13 2
 国。実力もある ③ 8 3



ペンタグラム国：大陸 ① 16G 2
 一の軍備を誇る国。さ ② 11 3
 て力の程は？ ③ 8 3



レムリア国：近隣国カ ① 15G 2
 ら非常に恐れられてい ② 12 2
 る国。将軍もピカイチ ③ 8 3



オルメカ国：元々は農 ① 18G 2
 業国。軍事については ② 15 2
 不明確な部分が多い ③ 11 4



ローエル国：革命軍に ① — —
 より新しく作られた国 ② 13G 2
 内部統一はいまひとつ ③ 10 2



ベール国：南西にある ① — —
 資源の豊かな国。軍事 ② — —
 力については情報ナシ ③ 8G 3



モンスターの城：モンスターと戦闘を行 ① — —
 い勝利を納めると、「卵のおはらい」を ② — —
 受ける事が出来る⇒P32～

ゲーム解説

はんじゆうヒーロー

●半熟英雄は、こんなゲームだっ！

「操作が煩わしくて、ゲームに集中出来ない」
なんてもう言わせません。コマンドや数値入力
全て一括化！ 例えば、物資購入等の数値入力は
「月1コマンド」で完了。移動や帰還もカーソル
で目的地を選ぶだけの「ウィックコマンド」です。
戦闘シーンもただ見てちゃダメ！ 君のねばり
とがんばりが勝利への道。アクション・シミュレー
ション・RPGのノリが君の戦闘意欲を奮い立た
せるぞ。その他にも遊び要素がいっぱいあります。

●築城ってなんだっ？

月1コマンドで「ちくじょう」すると、城レベ
ルが上がります。レベルが高くなればなる程、その
城を守る（部隊の）守城力が強くなり、フィール
ド上での城が、2階、3階と増築されて行きます。
城の大きさが、守城力のバロメーターなのです。

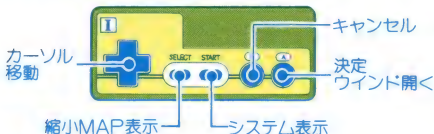
●大陸統一がクリアの条件だっ！

まずは、自分の城1つと味方の将軍2人からの
スタート。徐々に敵国の城を落とし、占領した城
からの収入で軍備を拡張して下さい。大陸統一
（敵国の城数0）が成功すれば、みごとゲームク
リア。自国の城数が0になったり、英雄が死んで
しまった場合は敗北、つまりゲームオーバーです。

第二章 コントローラーの操作方法

●操作が出来なきゃ話にならんぞっ！

基本的な操作は下図の通りですが、各項目によ
って若干の違いがあります。詳しい操作方法は下
の早見表を見るか、操作したい項目のページを読
んで下さい。



そうきはやみひょう
〈操作早見表〉

	+	セレクト	スタート	A	B
タイトル	▶移動	▶移動	決定	決定	—
名前入力	▶移動	—	—	決定	解除
システム	▶移動	—	解除	決定	解除
ワールドM	▶移動	縮小M	システム	◎決定	解除
縮小M	▶移動	解除	システム	解除	—
戦闘モード	▶移動	—	—	連射	◎
				決定	解除
月1他	▶移動	—	—	決定	解除

⑤ 表や文中において：▶（□含む）カーソル、◎ウィンドウ、+十字ボタン、解除（キャンセルを含む）、Mマッポーを意味します。

●いよいよゲーム開始だっ！

1. タイトル画面

NEW GAMEかCONTINUEの選択をします。まずは、NEW GAMEを選び、決定して下さい。(データがセーブされている時は、CONTINUEに▶が表示されます)。



2. シナリオ選択

ゲームシナリオは全三部構成。第一部～第三部へと、難易度が増して行きます。まずはゲームに慣れる為にも、第一部から始めましょう。



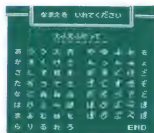
第一部「紅に燃えよ！若き血潮」難易度一平易

第二部「あや！遙かなり我が大地」やや難

第三部「たとえこの生命尽きるとも…」激難

3. 名前入力

ここで主人公となる英雄の名前を入力します。最大8文字までの入力が終了したら、▶をENDにあわせて、決定して下さい。



MAP(縮小MAP=セレクトボタン)

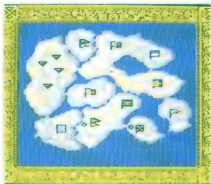
しゆくしょう

●縮小MAPって?

セレクトボタンを押すと、縮小MAP画面が、表示されます。この縮小MAPでは、城の位置や敵の動きなどがひとめでわかる仕組みになっており、全体の動きを見るには絶好のモードと言えます。

利用方法は——目的

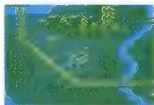
地にカーソル(□)を合わせてⒶで決定すると、ワールドマップ上にその場所が拡大表示されます。また、遠い場所への移動では、



ワールドMAPで移動カーソル(Ⓔ)を出し、セレクトで縮小MAPにしてⒺを目的地まで動かし、Ⓐで決定します。すると、ⒺがワールドMAP上の目的地付近に表示されます。この方法で行なうと、移動時間が短縮され、とても便利になります。

●ワールドMAPって?

ゲームの基本となる画面です。ここでは、さまざまなコマンドやモードの実行が出来ます。 →P23～



ステータス一覧表

いちらんびよう

●ステータス一覧表だっ！

「わがくにのじょうたい」(わがくにのじょうたい)

ゴールド	げんざい しよじきん 現在の所持金
そうしゆうにゆう	せんりよう しろ そうしゆうにゆう 占領した城からの総収入
そうちんざん	やと しようぐん そうちんざん 雇っている将軍の総賃金
しろ	せんりよう しろ かず 占領した城の数
へいし	げんざいししろ のこ へいしすう 現在城に残っている兵士数
たまご	しろうぐん も たまご そうすう 将軍が持っている卵の総数

「しろうぐん」(しろうぐん)

HP	げんざいち MAX—現在値
せんとう	せんとうのうりよく 戦闘能力 (MAX=15P)
ないせい	ないせいのうりよく 内政能力 (MAX=15P)
ちんざん	しろうぐん げつ ちんざん その将軍の1カ月の賃金
たまご	たまご う む 卵の有無

「しろ」(しろ)

〇〇〇こく	こくめい 国名
〇〇〇じょう	しろうめい 城名
しゆうにゆう	しろ げつ しゆうにゆう その城の1カ月の収入
レベル	しろ ないせいのうりよく つよ その城の内政能力(強さ)
〇〇〇しろうぐん	しろ しろうぐんめい 城にいる将軍名

「しゅつげき」(出撃)^{しゅつげき}

HP、せんとう ないせい ちんぎん、たまご へいし きりふだ	「しょうぐん」のステー <small>いちらんひよう きんこう</small> タス一覧表を参考にして <small>くだ</small> 下さい。 <small>へいしすう</small> 兵士数 (MAX=4名) <small>そうび きりふだ</small> 装備できる切札
--	--

「移動中の部隊のステータス」^{いどうちゆうぶたい}

〇〇〇こく 〇〇〇しょうぐん へいし	<small>こくめい</small> 国名 <small>しょうぐんめい</small> 将軍名 <small>げんがいどうこう</small> 現在同行している兵士数 <small>へいしすう</small>
--------------------------	--

●その他^{ほか}
めいれいけつてい

「命令決定コマンド」

うむっ！	<small>ヒーロー</small> YES. 英雄の命令などを <small>けつてい</small> 決定する
いかん！	<small>ヒーロー</small> NO. 英雄の命令などを解除 <small>めいれい</small> する。 <small>かいじょ</small>

システム表示(スタートボタン)

～君の戦いの火蓋が、切り落とされた～

ゲーム開始直後は、縮小MAP画面になっています。まず、スタートボタンを押して、システム表示画面に切り替え、ゲームの設定をして下さい。戦いを開始した後も、スタートボタンでシステム表示にすれば、設定の変更が出来ます。

(▼表示：④を押すと次ページが表示されます)

●システム表示って？

まずスタートボタンでシステム表示に切り替えると、右写真のコマンドが表示されます。④で1つ前の表示へ戻りスタートボタンで解除となります。



1. わがくにのじょうたい

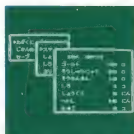
我国の城や将軍のステータスやアイテムの在庫を確認する時に使います。



①ステータス

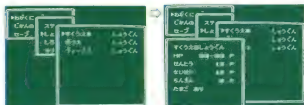
▶をあわせて④で決定すると英雄のステータスを表示。

※各項目のステータスコマンドの意味は、⇒P18～19参照



②しょうぐん

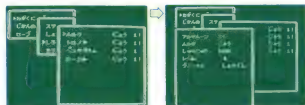
▶を^{けつてい}あわせて④で決定すると、^{やと}雇っている^{しょうぐん}将軍の一覧が表示されます。



希望の将軍名に▶をあ^{けつてい}わせて④で決定すると、ステータスが表示されます。また④のかわりにセレクトを押すと、縮小MAP上^{ひょうじ}に口で、その将軍の位置が表示されます。

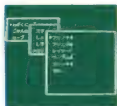
③しろ

▶を^{てつ}あわせて④で決定すると、^{じこく}自国の城一覧が表示されます。希望の城に▶を^あ合わせて④で決定すると、ステータスと^{しょうぐんめい}将軍名が表示されます。また④のかわりにセレクトを押すと、縮小MAP上^{ひょうじ}に口で、その将軍の位置が表示されます。



④きりふだ

▶を^{けつてい}あわせて④で決定すると、^{しょうゆう}所有している^{きりふだ}切札の在庫一覧が表示されます。(既に^{ふく}装備された切札は含まれません)



2. じかんのながれ

▶をあわせ④で決定します。時間は1カ月を1単位としているので、ここでは、「1カ月が過ぎる時間の速さ」を決めると考えて下さい。



「はい」部隊の移動速度速い。約90秒で1カ月が過ぎる。

「ふつう」部隊の移動速度普通（「はい」の半分）。約180秒で1カ月が過ぎる。

「おそい」部隊の移動速度遅い（「ふつう」の半分）。約360秒で1カ月が過ぎる。

④1カ月の時間の中には、戦闘モードやウィンドウを開いている時間は含まれません。

3. セーブ

▶をあわせて④で決定すると、命令決定コマンドが表示されます。

セーブする場合は「うむっ!」し

ない場合は「いかん!」を選び、

④で決定して下さい。セーブ後ゲ

ームをやめる際には、必ずリセットボタンを押し

ながら電源を切して下さい。尚、新たにセーブす

ると、前回セーブしたデータは消えてしまうので、

注意して下さい。



城からの出撃

●いよいよ出撃だっ！

画面をワールドMAPに切り替え、アルマムーン城に口をあわせ④で決定すると、ウィンドウが開き下記のコマンドが表示されます。

1. しゅつげき

▶をあわせて④で決定すると、城内の将軍一覧が表示されます。出撃させたい将軍を④で決定すると、ステータスが表示されます。④で次ページへ送ると、同行できる兵士数と切札装備の表示になります。ここで切札に▶



を合わせて④で決定すると、切札装備が出来ます。最高3つまで装備できますが、2つ以内にしたい時は、装備終了時に④を押して下さい。命令決定コマンドで「うむ

っ！」に▶をあわせて④で決定すると、画面上に④が表示されます。これで目的地への出撃が可能です。④での移動は、⇒P24を見て下さい。

ワールドMAP上でのコマンド(移動)

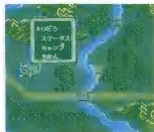
※他の城でも、出撃の方法は同じです。

2. ステータス

その城のステータスを表示します。

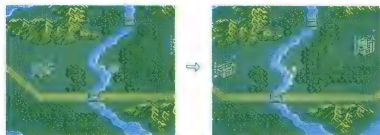
●目的地へ向かって前進だっ！

ワールドMAP上を移動中の部隊やキャンプに□をあわせてⒶで決定すると、右写真のコマンドが表示されます。



1. いどう (Gカーソル)

▶をあわせてⒶで決定すると、Ⓔ (GOカーソル) が部隊上に表示されます。このⒺを目的地まで移動させてⒶで決定すると、部隊が目的地に向かって歩き出します。(Ⓔ表示中は部隊が点滅)



目的地に到着すると自動的にキャンプを張ります。尚、目的地までは直線コースを辿りますので、迂回したい障害物がある場合は、こまめに目的地を設定して下さい。遠い場所への移動方法は、⇒P 17を参考にして下さい。

※移動速度は地形や時間の流れによって変化します。⇒P26（地形）・P22（時間）参照

2. ステータス

▶をあわせてⒶで決定すると、その部隊の将軍の能力、兵士数、切札数などが表示されます。

3. キャンプ



移動中の部隊に□をあわせ
キャンプを選びⒶで決定すると、その場ですぐにキャンプを張ります。それ以上進ませたくない時に使用して下さい。

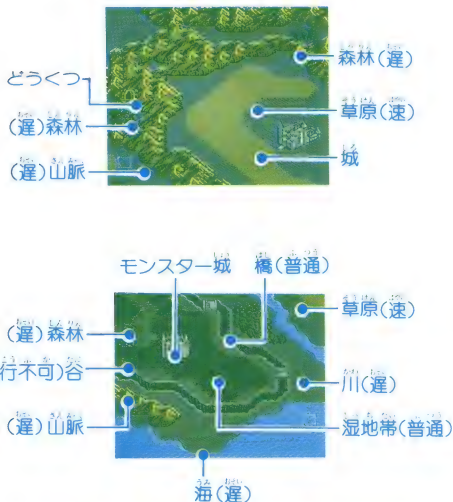
4. きかん（[R]カーソル）

帰還させたい部隊に□をあわせ、きかんを選びⒶで決定すると、縮小MAPに切替ります。表示された[R]（RETURNカーソル）を+で動かし、帰還したい城にあわせてⒶで決定して下さい。ワールドMAP上の部隊がその城に向かって直線コースで帰還します。



地形

地形は部隊の移動に密接に関係して来ます。下図を参考に、地形への理解を深めて下さい。





※この他に湖(遅)、砂漠(速)、街道(速)などがあります。

補^ほ充^{じゆう}と合^{ごう}流^{りゆう}

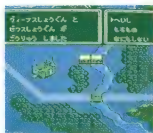
●補^ほ充^{じゆう}と合^{ごう}流^{りゆう}って？

1. 補^ほ充^{じゆう}

戦^{せん}闘^{とう}で減^へってしまっ^た兵^{へい}士^しや切^き札^{ふだ}を部^ぶ隊^{たい}に補^ほ充^{じゆう}させたい場合は、ま^づ自^じ国^{こく}の城^{しろ}に帰^き還^{かん}して下^{くだ}さい。
 (自^じ国^{こく}の城^{しろ}ならどこでも可^か。帰^き還^{かん}方^{ほう}法^{ぽう}も、・
 どち^らでも可^か)入^に城^{じゆう}する事^{こと}によっ^て、城^{しろ}の中^{なか}で
 欠^{けつ}員^{いん}となっ^た兵^{へい}士^しの補^ほ充^{じゆう}が来^き来^きます。切^き札^{ふだ}は、
 出^{しゅつ}撃^{げき}の^{さい}際^{あい}に新^{あら}たに装^{そう}備^びさせ^て下^{くだ}さい。

2. 合^{ごう}流^{りゆう}

自^じ国^{こく}の部^ぶ隊^{たい}同^{どう}士^しがフイ^{ール}ド上^{じやう}で隣^{りん}接^{せつ}すると合^{ごう}流^{りゆう}とな^り、部^ぶ隊^{たい}か^ら隣^{りん}接^{せつ}し^た部^ぶ隊^{たい}へ^と、切^き札^{ふだ}・兵^{へい}士^しのト^レー^ドが
 来^き来^きます。



①きりふだ：▶をあわせて

④で決定^{けつてい}すると、両^{りやう}部^ぶ隊^{たい}
 の切^き札^{ふだ}が表^{ひやう}示^じされ、**+**と
 ④でト^レー^ドを行^なう。

②へいし：▶をあわせて④

で決定^{けつてい}すると、両^{りやう}部^ぶ隊^{たい}
 兵^{へい}士^し数^{すう}が表^{ひやう}示^じされ、**+**でト^レー^ドを行^なう。

③なにもしない：▶をあわせて④で決定^{けつてい}、両^{りやう}部^ぶ
 隊^{たい}共^{とも}現^{げん}状^{じやう}のま^まに^してお^きたい時^{とき}に使^し用^{よう}する。



●^{げきれつ}激烈なる^{せんとう}戦闘モードだっ！

^{せんとう}戦闘モードは、^{とお}3通りあります。

①フィールド上で敵と遭遇した場合【^{やがいせん}野外戦】

②敵国の城に乗り込んだ場合【^{こうじやうせん}攻城戦】

③自国の城を敵が侵略した場合【^{じやうないしゆげせん}城内守備戦】

ここでは、まず【^{やがいせん}野外戦】の^{せんとう}戦闘を例にとって^{せつめい}説明しましょう。

【^{やがいせん}野外戦】

^{せんとう}戦闘/パターンは^{ぜんぶ}全部で3つ

①^{つうじやうせんとう}通常戦闘、②^{きりふだせんとう}切札戦闘、

③^{たまご}卵の^{せんとう}モンスター戦闘で、い^{しょうせん}ずれも^{しょうせん}将軍のHPが0にな

ると^ま負け。では^{かくせんとう}各^{せんとう}戦闘/パターンを^{せつめい}説明しましょう。

①^{つうじやうせんとう}通常戦闘（^{くしやうへん}アクション編）



④を^{れい}リズミカルに^{しや}連射する事により、^{へいし}兵士の剣での^{けん}戦闘を^{せんとう}援護する事が出来ます。赤い^{あか}パワーゲージは^{せん}戦闘能力を示し、ゲージが0になると④を^お押ししても^{こうか}効果はありません。

②切札戦闘（シミュレーション編）

出撃の際に切札を
装備していれば、切札
による特殊攻撃が出来
ます。通常戦闘中に⑥
を押してウィンドウを
開きます。▶をきりふ
だにあわせると、切札



一覧が右側に表示されます。▶を使用したい切札
にあわせて④で決定すると…！ 尚、切札は1度
使用するとなくなってしまうので、よ～く考えて
有効に使って下さい。切札は、「イベント」及び「月
1コマンド」で入手出来ます。⇒P36～

③卵のMonster戦闘（コマンドRPG編）

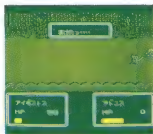


卵を持つ将軍は、卵
のMonsterによる代
理戦闘を行なう事が
出来ます。通常戦闘中
に⑥を押してウィンド
ウを開き、たまごに▶
をあわせて④で決定し

て下さい。このMonsterを上手く使いこなせば、
強い敵も一撃で倒す事が出来ます。⇒P32

④たいきやく

自軍が窮地に追い込まれた
時は、退却を命じる事が出来
ます。通常戦闘中に③を押し、
ウインドウを開いて下さい。
たいきやくに▶をあわせて④
で決定して下さい。



▲こんな事にならない様に…

但し、退却に失敗すると、多大な損害を被る事
にもなりかねない事は、おぼえておいて下さい。



さあ君も、これらの
戦闘/パターンを
駆使して、
みごとに勝利を
おさめて下さい。

▲やったねっ！

攻城戦

自軍の部隊が敵国の城に乗り込むと、攻城戦に
なります。戦闘方法は野外戦と同じですが、攻め
込む城のレベルが高ければ高い程、敵の戦闘能力
も高くなります。攻城戦では、ともすると何人も

の将軍と戦わなくてはなりません。全ての戦闘に勝利して初めてその城を落とす事が可能になります。



(例)

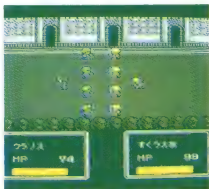
レベル	将軍数	戦闘回数
1	1人	1回
1	2人	1回
1	3人	1回

レベル	将軍数	戦闘回数
2	1人	1回
2	2人	2回
2	3人	2回

※ L V 1 の最高戦闘回数は 1 回。L V 2 は 2 回。

[城内守備戦]

自国の城に敵国の部隊が乗り込んで来ると城内守備戦になります。戦闘方法は野外戦と同じですが、自国の城のレベルが高ければ高いほど、自国の将軍の戦闘能力や回数が高くなります。⇒ 上記の表参照



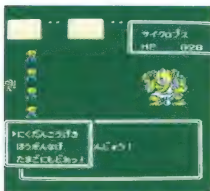
●でた！ 卵のモンスターだっ！

通常戦闘中に⑩を押す、ウィンドウを開いて下

さい。たまごに▶をあ
わせて④で決定すると、
祈禱師が現れおはらい
を始めます。すると、
ピシッ！ と卵が割れ
始め、中から卵のモン
スターが誕生します。



ではモンスターの謎について、少し教えますネ。



・モンスターの戦闘

各モンスターは、2
種類の攻撃方法を持っ
ています。戦闘の状
況を見極め、どの方法
で攻撃するか決めたら
▶をあわせて④で決定

して下さい。敵兵士対モンスターの戦闘になりま
す。⑩のモンスターが死んでしまうと、その將軍
は死ぬまで卵を使う事が、出来なくなります。

・卵のモンスターって？

割ってみるまで中にどんなヤツがいるのかわか
らない。でも、君達の心強い(?)見方なのです。

卵のおいしい作り方

各シナリオで、おはらいしてくれるモンスターは、4種類います。この4種類のモンスターのパワーが絡み合って、卵のモンスターが出現するわけです。(モンスターは、各モンスターの城の中にいます。たずねて行ってみて下さい)

卵は一度でも使用してしまうと(HPが減少しなくても)、レベルが1つ下がります。つまり、1種類のモンスターのパワーが消えてしまうのです。

4種類全てのモンスターのパワーを、上手く絡み合わせる事が大切です。

ちなみに、ゲーム開始直後の(全ての)卵は、あらかじめ何種類かのモンスターに、おはらいをしてもらった状態になっています。

おはらいと卵のモンスターの関係は、少しゲームに余裕が出て来たら、色々試してみてください。

最強の卵のモンスターを、いつでも作り出せるようになったら、君の前に立ちはだかる敵は、皆無となるでしょう。

卵のモンスター紹介

●これが卵のモンスター達だっ！

いざ！と言う時、頼りになる卵のモンスター達。
 いったい、どんなヤツらがいるのでしょうか！？

・サソリムカデ



サソリとムカデの合いの子。
 その後ろ足はムカデの足をたばねただけの事はあり、思わず立って歩いてしまう。ソウのような長い鼻は、なぜか、血を吸う。

・マシンナイト

マジンガーZのなれの果て？
 なんて噂のあるヤツ。光子力エネルギー不足でボディは少しボロだけど、ロケットパンチは強力だ。一気に敵をたたき潰せ！



・オイジューズ



ジャガイモも四百年生きる
 と霊が宿り、人間以上の知能を持つようになる。コイツはその上、菩提樹の木の下で悟りをひらいたスーパージャガイモ。悩みがあつたら相談しよう。ウム。

その他

●時は流れて、季節はめぐるのだっ！

このゲームでは、時の流れによって四季の変化が楽しめるようになっていきます。

柳緑花紅に心浮き立つ「春」、海や山が恋しい炎暑の「夏」、黄金の野に渡る風も爽やかな「秋」、積雪に埋もれ霜やけに耐える「冬」などが、BGMとグラフィックの変化によって、君のもとに訪れます。熾烈な戦いの中での、心の安らぎとして下さい。

●だあれも見えてないと思っても…… (英雄度)

戦っても戦っても、HPのMAXが増える訳ではないし——この英雄の努力はどうやって報われるのだろう……とおもっていたら、ありましたっ！
その名も「英雄度」。英雄度は画面上に数値で表れる事はありませんが、有名な将軍を雇った時や、占領した城の数が増えた時などに上がります。この英雄度が一定値を越えると、イベント時に「良い事」が起こります。誰も見てないからなんて、気を抜いてちゃいけません。どこかでちゃ〜んと見ている人はいるものなのですヨ。

④将軍を解雇すると、英雄度は下がります。

第六章 イベントと月コマンド

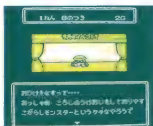
● やったぜ、今月のイベント～！

毎月、月の終わりには、笑激の「今月のイベント」があります。何が起こるかは、見てのお楽しみ。(▼表示：④か⑤を押すと次ページへ)

・**將軍雇用**：將軍を新規採用する事が出来ます。さながらオーディション大会の様な雰囲気^{ふんいき}に圧倒^{あつとう}されているうちに――な、何でこ～なるの？！



・**殺し屋**：3 Gで敵の將軍を暗殺してくれるのですが、所詮依頼料は3 G。それなりの仕事しかしてくれません。チャンチャン。



・**ブスの醜来**：「きた」誰なんだお前は。し、知らないぞ。「金くれ」そんなあ、+でこれぞと思われる額を選んで、④で決定。オレって不幸。

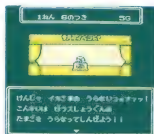
・**地震**：おお～つ、ゆれる。地震だ！城が、城が崩れて行く。そうです。地震が起こると自国の城レベルが下がるのです。くわばら、くわばら。



きょうさく しゅうにゆう つうじょう
 ・凶作：収入が通常の1/2
 にダウン！ 農民の“エルトン
 きょうさく うつつつ ほうこく
 共作”さんが鬱々と報告してく
 れます。そんなに落ち込まない
 で、また来月がんばろうね。

ほうさく しゅうにゆう つうじょう ばい のうみん
 ・豊作：収入が通常の2倍にアップ！ 農民の
 “シンティ奉作”さんが、嬉々として報告してく
 れます。あぁありがた てんとう ありがと
 有難う。お天道サンよ……有難う。

うらな れいげん
 ・たまご占い：霊験あらた
 えきしや あらわ たまご
 かな易者が現れ、1つの卵の
 せいちょうど うらな
 成長度を占ってくれます。け
 つこうあたると評判です。



ま
 ・ダンジョンレポート：魔
 しょうぐん はけん かくりつ
 のダンジョンに将軍を派遣すると、50%の確率で
 ほうもつこ たど つ よくげつ はい
 宝物庫に辿り着き、翌月のイベントでレポートが入
 ります。入らなかつたら——ご愁 傷さまでした。



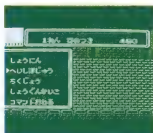
ヒーローど
 ・スーパーマン：英雄度が
 いつていち こ そら かなた
 一定値を越えると、空の彼方
 と き つうじょう か
 から飛んで来て、通常では買え
 ないアイテムを置いていってく
 れる、善良市民の味方です。

まんぼう ふくぶくろ う き
 ・フクスケ：遠方より10Gで福袋を売りに来ます。
 なかみ なん
 中味は何だろ。ティツシユじゃなきやいいけど…。

つき 月1コマンド

●待っていました「月1コマンド」っ！

毎月、月の始めには「月1コマンド」があります。ここで購入・補充・築城等が出来ます。▶を希望コマンドにあわせてⒶで決定します。上手なやりくりで賢い軍備をして下さい。



・商人

「切札はいらんかね」と毎月律儀にやってくるおじさん。占領城数が増える程、強力な切札を持って来てくれます。



▶を購入したい切札にあわせてⒶで決定します。

・兵士補充

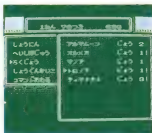
「私を雇って下さ〜い」「がんばりますっ」と口々に叫びドカドカやって来る兵士の中から、欠員分だけ補充する事が出来ます。✚で希望人数を入力し、Ⓐで決定して下さい。



・築城

自国の城を築城する事が出来ます。築城は、1つの城につき1カ月に1回（1レベル）だけです。

！印のついた城（！＝将軍の
いる城）に▶をあわせて④で
決定します。（最高レベルは5）



さあ、君も立派な城を建ててみないか！



レベル1



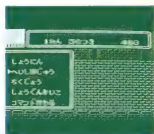
レベル2



レベル3

・将軍解雇

「君なんかクビだっ！」そ
う、ここでは不用な将軍に▶
をあわせて④で決定するだけ
で、解雇が出来てしまうので
す。但し、解雇によって英雄
度が下がる事もお忘れなく。（財政赤字の時は、い
やおうなしに将軍解雇からの開始となります）



・コマンドおわる

月1コマンドで実行したい事が全て終了した
ら選んで下さい。月1コマンドを終了し、再び戦
いに突入します。

●これが「半熟英雄」のキャラクター達だっ!



ヒーロー しゆじんこう
・英雄 (主人公)

「吾輩は主人公である。名前
はまだない」そこで君の
名前を
入力しよう。これで君も
英雄さっ! でもまだ、半熟
英雄。彼が完璧な英雄になれ
るかどうかは君次第。

しやうぐん
・ゼウス将軍

ギリシャ神話の主神。彼は
とにかく強いんだ。体力も、
剣の腕も、持っている卵もピ
カいち。英雄のたのもし
い味方になる事間違いないし。



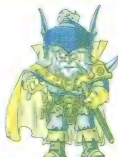
しやうぐん
・ヴィーナス将軍

美と愛の女神ヴィーナスな
んだけど、実は空手三段、柔
道五段、オリンピックレスリ
ングのグレコローマン優
勝者なのだ。でもとっても優
しい人、安心して。



・アキレス^{しょうぐん}將軍

夏の終わりに誰かが言った
「アキレスさん、もう秋^{あき}レス
ねー」 そうなのだ。アキレス
は秋^{あき}に活躍^{かつやく}するんだよ。きつ
と…ねっ!?

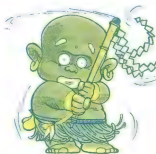


・アドニス^{しょうぐん}將軍

どうしたんだコイツは。
力不足^{ちからぶそく}を感じる^{かん}のは禁^{きん}じえない。
でも、がんばるんだ。君^{きみ}
にだって落^おとせる城^{しろ}はあるは
ず。あきらめるんじゃない。
でも、どうしたんだ。

・祈禱^{きとうし}師

どこからともなく現^{あらわ}れ、
祈禱^{きとう}をしては去^さっていく。噂^{うわさ}
によると、ヒマラヤで極秘^{ごくひ}の
荒行^{あらぎよう}を極^{きわ}めたとか。ともかく
彼^{かれ}がいないと、卵^{たまご}が割^われない
こと^{こと}はたし^{たし}じじつ
事は確^{たし}かな事^{じじつ}実^{じじつ}だ。



★この他^{ほか}にもたくさんの将^{しょうぐん}軍^{ぐん}がいるよ!

ゲームの中^{なか}で会^あえる日^ひを楽^{たの}しみに待^まっててね!

ステータス一覧

●将軍ステータス一覧表だっ！

将軍は全部で38名、君ならどの将軍を雇う？

下のデータ表を参考にして下さいね。

将軍名	戦闘	内政	資金	たまご
ヴィーナス	15P	3P	10G	○
ポセイドン	15	10	10	○
ヘラクレス	15	13	7	×
ガイア	14	5	8	×
シノレス	13	15	9	○
クロノス	12	7	10	×
ケイロン	12	15	9	○
ウラノス	11	8	6	×
ティア	10	2	5	×
ヘレン	9	9	4	○
バンティオン	8	7	10	○
ネレウス	6	10	3	×
ヒュアキントス	5	5	10	○
デウカリオン	5	3	2	×
ナルキッソス	2	6	3	×
クリオス	6	14	5	○
モイラ	4	9	3	×
リュカオン	2	8	4	○

きりふだいちらん 切札一覧

●きりふだいちらんひょう 切札一覧 表だっ！

きりふだせんとうじ きんこう さいわ
切札戦闘時の参考にしていただければ幸いです。

きりふだ 切札	こころ 効 果	G
アロー	たか 高い命中 ^{めいちゆうりつ} 率を誇るが矢 ^や が折れやすい	3
アタクロス	きはく 気迫 ^{しやうぶ} で勝負！ 魔 ^ま のX攻撃 ^{こうげき} だ	5
ランス	アルマムーンに伝わる古式 ^{こしき} 速走 ^{そくそう} 攻法 ^{こうほう}	7
フリノテキ	アルマムーン軍の十八番 ^{じゅうはちばん} … 変装 ^{へんそう} 戦略 ^{せんりやく}	10
レイソード	レーザーが剣 ^{けん} と化 ^か し、頭部 ^{とうぶ} を直撃 ^{ちきげき} ！	12
フリニゲル	♪にイげたアふりして後ろ ^{うし} へ回るウ ^{まわ}	14
ワーブルポ	サイコパワーで敵軍 ^{てきぐん} の後部 ^{こうぶ} にワープ	16
サンダルマ	きよくとう 極東 ^ち の地 ^{つた} に伝わる、だるまさん殺法 ^{きつぽう}	18
ファバード	みんなつ合体 ^{がつたい} ！ 変身 ^{へんしん} ！ 心 ^{こころ} は火 ^ひ の鳥 ^{とり} だ	20
ネガエリン	さいみんじゆつ 催眠術 ^{てきへい} で敵兵 ^{まど} を恐 ^{おそ} わす戦い ^{たたか} の姥捨山 ^{うばすてやま}	20
トルネイド	で 出ました！ 華麗 ^{かれい} なる“死 ^し の剣 ^{けん} の舞 ^{まい} ”	25
チェンジエ	へいし 兵士 ^{げんじん} 全員 ^{しやうぐん} が、将軍 ^{しやうぐん} と同等 ^{どうとう} 能力 ^{のうりよく} と化 ^か す	27
タイフーン	たつまき 竜巻 ^の に乗り嵐 ^{あらし} のごとく攻撃 ^{こうげき} 。破壊力 ^{はかいりよく} 大 ^{だい}	／
スラッガー	からだ 体の細胞 ^{さいぼう} までをも引裂 ^{ひきき} く恐怖 ^{きようふ} の武器 ^{ぶき}	／
デッドガン	ぜんしんぜんれい 全身全霊 ^こ を込めた究極 ^{きゆうごく} の技 ^{わざ} 。絶対 ^{ぜつたい} に てき 敵 ^{ふんさい} を粉碎 ^{ふんさい} するからやってごらん	／

「半熟英雄」終章

なが くる たび お
長く苦しい旅が終わった。

さて君は、みごとに大陸を統一出来ただろうか。

それとも……。

もうお気づきだとは思^{おも}うが、この物語^{ものがたり}のエンディングは、マルチエンディングとなっている。

負^まけた時^{とき}のくやしさもさながら、勝利^{しょうり}をおさめて、愛^{あい}と勇気^{ゆうき}と知恵^{ちえ}を獲得^{かくとく}した時^{とき}の喜び^{よろこ}は、何物^{なにもの}にも勝^{まさ}るとも劣^{おと}らない。それは、真^{しん}の英雄^{ヒーロー}となつた者^{もの}のみが知る、満足感^{まんぞくかん}と言えよう。

実は——。もう1つ隠^{かく}されたエンディングが、君^{きみ}には残^{のこ}されているのだ。それは、シナリオ3で勝利^{しょうり}を得た者^えのみが知る、究極^{しゅうごく}のラストシーンと言^いえるであろう。君は、見る事^{こと}が出来^{でき}るだろうか。

さらに、全^{ぜん}シナリオを終えた英雄^{ヒーロー}諸君^{しよくん}に告^つぐ。

「シナリオ選^{せん}択^{たく}画^が面^{めん}」である事^{こと}をしてごらん。

「こ、この人^{ひと}は何^{なん}だ」と思^{おも}うであろうが、彼^{かれ}は今^{いま}までの旅^{たび}をより苦難^{くなん}多^{おほ}き「索敵^{さくてき}モード」に変^{へん}化^かさせてくれる人^{ひと}なのである。

——さあ、新^{あら}たなる戦^{たたか}いの旅^{たび}へ誘^{いざな}おう！——

「アルマムーン」軍歌

1. 勇士よ集まれ！ 我が旗のもと
刃向かう奴らは容赦はしない

(台詞 「ヒーローに……敗北はない！」)

これでも懲りぬか

「しまいには……割るゾ！！」

その名も高き “半熟英雄”

2. 卵のお祈り フンダラホンダラ
開けてビックリ！ モンスター

(台詞 「ヒーローに……退却はない！」)

神秘の力だ

「しまいには……割るゾ！！」

その名も高き “半熟英雄”



●バケラッタ・こんど〜の

ワンポイント・アドバイス

こんにちは！ バケラッタ・こんど〜です。
「^{はんじやく}半熟英雄^{たの}」楽しんでくれたかな？ ど〜しても
^う上手く攻^{こう}略^{りやく}出来ないって嘆^{なげ}いている君に、私^{きみ}がち
よっとだけア^あド^どバ^ばイスしちゃいます。よ〜く読^よん
でね。

♥まずゲームに慣^なれるまでは、時^じ間^{かん}の流^{なが}れをむや
みに早^{はや}くしちゃだめ。訳^{わけ}がわかんなくなっちゃう
よ。それから、セーブも大切。戦^{たい}闘^{せつ}や月^{せん}1コマン^{とう}
ドの前^{つき}でセーブしておくのも、ひとつの手^てかもね。
ある程度強^{てい}くなったら、時^じ間^{かん}の流^{なが}れを早^{はや}くして、
セーブもせず^{まえ}にガンガンつっこんじゃえ〜。

♥次^{つぎ}は算^{さん}数^{すう}の問題^{もんだい}。兵^{へい}士^しの欠^{けつ}員^{いん}数^{すう}=（将^{しょう}軍^{ぐん}の数^{かず}×
4）+（城^{しろ}レ^れベルの総^{そう}計^{けい}×4）-全^{ぜん}兵^{へい}士^し数^{すう}。築^{ちく}城^{じょう}の
費^ひ用^{よう}=20G-内^{ない}政^{せい}能^の力^{りよく}。月^{つき}1コマン^{ひつ}ド^{よう}で必要^とよ。

♥ワール^{ひら}ドMAPでウイ^とンドウを開^{ひら}いている時^{とき}つ
て、セ^おレ^うクトやス^おタ^うートボタ^んを押^おしても、受^うけ
付^つけてもらえないの。でもあせ^あつ^せちゃダメ。ウイ
ン^とドウを閉^とじてから、操^{そう}作^さしましよ。

♥ダン^{せい}ジ^{かん}ョンは生^り還^つ率^{りつ}50%…でもお宝^{たから}探^{さが}しの楽^{たの}
しみもあるから、そのま^まに^にし^てお^くの^はも^つた
い^ない！ そ^とん^きな^の時^{とき}は、能^の力^{りよく}の低^{ひく}い将^{しょう}軍^{ぐん}を送^{おく}り込^こ
ん^こじゃいましよつ。

——さて、戦略的な事についてお話します——

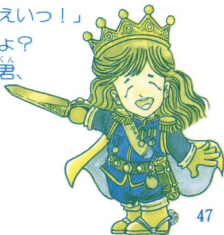
♥ 激しい戦いを続けてると、必ず将軍が不足しちゃうの。困ったものよね。少ない将軍で戦況を乗り切るには…「いかに効率よく城を守り、効率よく攻めるか」と言う事が大切なのです。

♥ 縮小MAPをじ〜つと睨んで見て。「この城を落とせば、後方で城の守備にあたっている部隊の前に出す事が出来る……。」と言う軍事的な拠点が見つかるはず。少々手強い城でも、そこを落とせば今後の展開がとても楽になるはずよ。

♥ 戦いに敗れて死んじゃった将軍も、根性で生き返って来ます。有能な将軍がいたら、敵国につく前に雇っちゃおう。

♥ 「あ〜ん、うざったい！」って思える所は、⑧で省略。例えば「おはらいのシーン」や「イベントのセレモニー」とかを「えいっ！」と。ね、便利になったでしょ？

それじゃ、全国の英雄諸君、がんばってね〜♥



HANJUKU HERO

ILLUSTRATION
MASAE UMEMURA
KATSUTOSHI FUJIOKA
YUICHI FURUNO

•
EDITORIAL WORK
SQUARE/MICRO DESIGN

SQUARE

発売元 株式会社スクウェア

〒110 東京都台東区台東3-12-1 TEL.03-832-0857